



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S03 3686



MAGPAD

Commentaires sur le jeu

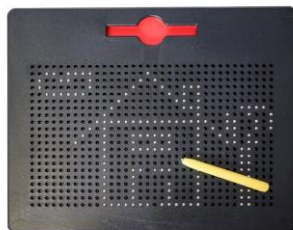
Points: 1

Cette planche de graphisme permet de développer l'interprétation spatiale des enfants et leur imagination de manière simple et amusante. Une pointe magnétique attire les perles en métal et permet de créer différents dessins, formes géométriques, lettres, chiffres ou de reproduire l'un des 10 modèles inclus dans le pack.. Dim : 31.5 x 25.5 x 1.5 cm

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 3 ANS ET +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMAYA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S01 3674



VOITURE TRANSFORMABLE EN AVION

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des meubles de jeu transformables composés d'une tenture de haute qualité en cuire synthétique structuré sur des composants en mousse qui peuvent être transformés en quelques tours de main ! En tournant et en modifiant la position des différents éléments dotés d'attaches auto-agrippante, on peut transformer la voiture (116 x 75 cm) en avion (125 x 120 cm). De cette manière, les enfants peuvent toujours partir à l'aventure avec le véhicule adéquat !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 3 LOCATIONS
 Age préconisé : 3 ANS ET +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 ET +
 Difficulté:
 Marque du jeu: SMALL FOOT COMPANY
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S01 3673



BATEAUX TRANSFORMABLES EN TRAIN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des meubles de jeu transformables composés d'une tenture de haute qualité en cuir synthétique structuré sur des « composants » en mousse qui peuvent être transformés en quelques tours de main ! En tournant et en modifiant la position des différents éléments dotés d'attaches auto-agrippantes, on peut transformer le train (140 x 120 cm) en bateau (152 x 45 cm) ou en bateau de sauvetage (110 x 55 cm). De cette manière, les enfants peuvent toujours partir à l'aventure avec le véhicule adéquat !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 3 LOCATIONS
 Age préconisé : 3 ANS ET +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 ET +
 Difficulté:
 Marque du jeu: SMALL FOOT COMPANY
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3672



UNLOCK! Mythic Adventures

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de cartes coopératif inspiré des escapes rooms. Les escapes rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Unlock! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 10 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 60 mn +
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: SPACE COWBOYS
 Auteur: C DEMAEGD





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3671



UNLOCK! Epic Adventures

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de cartes coopératif inspiré des escapes rooms. Les escapes rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Unlock! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 10 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 60 mn +
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: SPACE COWBOYS
 Auteur: C DEMAEGD



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3666



LES MYSTERES DE PEKIN JUNIOR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu du détective chinois version Junior ! Facile, pars mener ton enquête et résous les énigmes qui te mèneront au coupable à partir de visuels à décoder.

Qui a glissé un poisson dans le panier à linge ? Qui a déchiré le manuscrit chinois ? Est-ce le suspect Sing-Song ? Le mystérieux Pag Aïe ? Rends visite aux témoins et collecte les indices grâce au décodeur. Tu penses avoir repéré le coupable ? Vérifie si tu as bien enquêté en utilisant le révélateur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 5 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: LANSAY
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3677



DEBLOK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de logique et de rapidité en 3D.

Chaque joueur dispose des 5 mêmes pièces numérotées de 1 à 5.

On retourne une carte défi et tous les joueurs en même temps essaient de réaliser la même figure avec leurs pièces.

Ce n'est pas facile, il faut chercher, recommencer et bien visualiser les motifs et leur positionnement dans l'espace.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: FOXMIND
 Auteur: J NORSKER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3690



PANDEMIC

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quatre maladies mortelles menacent l'avenir de la planète! Avec votre équipe : combattez les redoutables virus!

Pandemic est un jeu de plateau et de stratégie. Vous et vos compagnons faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles. Dans ce jeu coopératif, tous les joueurs jouent ensemble contre le jeu lui-même. Relevez ce défi captivant et sauvez l'humanité!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Z-MAN GAMES
 Auteur: M LEACOCK





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3688



COLT SUPER EXPRESS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un colt express survitaminé.
Préparez secrètement votre plan et survivez aux tirs des autres bandits pour être le dernier à bord du train.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 à 7
Difficulté:
Marque du jeu: LUDONAUTE
Auteur: C RAIMBAULT C LEFEVRE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3678



TIME BOMB

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Time Bomb, un jeu de bluffant
Time Bomb est un jeu de bluff et de déduction rapide où la tension ne cesse de monter tout au long de la partie.
Au début de la partie, vous découvrez secrètement à quelle équipe vous appartenez, et tentez d'identifier vos partenaires sans vous faire démasquer par vos adversaires. Tour à tour, choisissez un câble à couper chez un autre joueur pour, selon votre équipe, tentez de désamorcer ou de faire exploser la bombe. Dans Time Bomb, vous êtes le seul à avoir connaissance de vos cartes. Selon votre camp, tentez d'inciter ou non les autres joueurs à couper vos fils. Malice et force de persuasion seront vos

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 4 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: IELLO
Auteur: Y SATO





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3676



THE CREW

Commentaires sur le jeu

Points: 1

The Crew est un jeu de plis coopératif dans lequel les joueurs incarnent les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Le jeu se compose de 50 missions à accomplir avant de pouvoir atteindre la destination finale.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 10 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: T SING



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3675



TREK 12

Commentaires sur le jeu

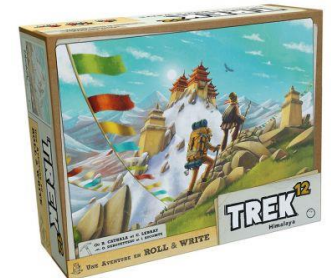
Points: 1

Plus qu'un jeu, une aventure !
 Trek 12 vous propose de partir en expédition dans l'Himalaya. Cartographiez scrupuleusement les différentes Zones, posez des Chemins de Corde et prenez garde aux passages les plus dangereux. Partez à la découverte du massif montagneux le plus célèbre du monde et affrontez les plus redoutables alpinistes de la planète !
 Atteignez les sommets du Roll & Write avec Trek 12 !
 Trek 12 est un Roll & Write d'alpinisme, avec des niveaux de difficulté progressifs. Pour marquer des points, vous devez créer des chaînes de nombres consécutifs de 0 à 12 et des zones d'un même nombre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 ET +
 Difficulté:
 Marque du jeu: LUMBERJACKS
 Auteur: B CATHALA & C LEBRAT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3670



LITTLE TOWN

Commentaires sur le jeu

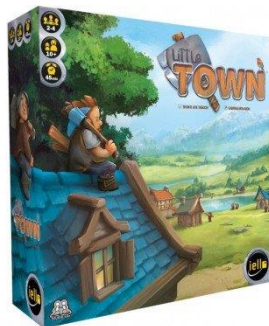
Points: 1

Little Town est un jeu familial de stratégie et de placement d'ouvriers. Au-delà des montagnes les plus reculées, il existe encore une région riche et verdoyante encore inexplorée. L'endroit, regorgeant de richesses inexploitées, est idéal pour bâtir la ville de vos rêves. Récoltez des ressources pour ériger vos bâtiments et fondez la plus resplendissante des cités.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 10 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: S ET A TAGUCHI



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3667



ORIFLAMME

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Roi est mort ! Vive le Roi !

Oriflamme vous ouvre les portes d'un univers médiéval sans pitié. Alors que le Souverain vient à peine de mourir, des familles ennemies luttent pour le pouvoir.

Vous êtes à la tête de l'une de ces familles.

Manigances, ruses ou par le sang. Tout est bon pour parvenir à vous placer sur le trône. Mais attention où vous mettez les pieds ! La lutte s'annonce

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 10 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: STUDIO H
 Auteur: A HESLING





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3665



JAIPUR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

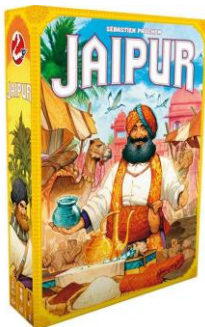
Travaillez bien, gagnez plus que votre adversaire et devenez le marchand attitré du Maharaja !

Au début d'une partie de Jaipur, trois cartes chameau sont posées entre les joueurs, qui reçoivent chacun cinq cartes. À votre tour, vous devez soit prendre des cartes, soit en vendre. Vous pouvez prendre une ou plusieurs cartes de marchandise (alors échangées contre des cartes de votre main), ou toutes les cartes chameau (qui servent de monnaie d'échange). Vous avez le droit de vendre autant de produits que vous le souhaitez à condition que toutes vos marchandises soient du même type. Chaque vente est

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: SPACE COWBOYS
 Auteur: S PAUCHON



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3660



CARCASSONNE POUR 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

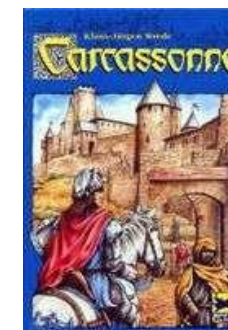
Carcassonne est un jeu de placement de tuiles dans lequel les joueurs piochent et placent une tuile avec un bout de paysage français dessus. Il peut s'agir d'une ville, d'une route, d'un cloître, d'une prairie ou d'une combinaison de ces éléments-ci. La tuile placée doit être adjacente à des tuiles déjà jouées, de telle sorte que les villes soient reliées aux villes, aux routes, etc.

Après avoir placé une tuile, le joueur peut alors décider de placer un de ses meeples sur l'une des zones : sur la ville en tant que chevalier, sur la route en tant que voleur, sur un cloître en tant que moine, ou sur l'herbe en tant

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: HANS IM GLUCK
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3692



PITCH OUT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Pitch Out, vous menez une équipe de 5 pichers à la victoire. Les joueurs jouent à tour de rôle contre l'un des pions de leur équipe. Dès qu'un pion quitte le terrain de jeu, il est éliminé. Un joueur perd la partie si son capitaine quitte le terrain ou s'il est seul. En plus de la pichenette, chaque pion a un pouvoir d'activation. Un match se joue en deux tours gagnants. Allez-vous choisir de jouer avec les Hoods, une nation tribale brutale capable de nous faire de la vieille magie puissante ? Ou les Citoyens, une nation fière d'une longue expérience militaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: A CHARLES



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3691



FLYIN' GOBLINS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez Flyin' Goblin de Iello, un jeu de Lancement d'ouvriers pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

À chaque tour de jeu, catapultez vos soldats gobelins dans l'enceinte du château.

Faites preuve d'adresse : plusieurs salles vous réservent de mauvaises surprises

Une fois que les tirs ont pris fin, commencez le pillage !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: C LEBRAT T RIVIERE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3687



TRICKY FINGERS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Reproduisez du bout des doigts la position des billes de couleurs sur les cartes modèles. Un jeu tout simple pour faire travailler de manière efficace et ludique la dextérité fine et plus particulièrement la souplesse des doigts. Livré avec 2 plateaux de jeu (2 joueurs peuvent s'affronter) + 14 cartes modèles. Dim. plateaux : 9 x 9 cm. Dès 4 ans

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 4 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: EDUSHAPE
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3683



KLUSTER

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les règles de Kluster s'expliquent en un rien de temps : Les pierres magnétiques sont réparties équitablement entre les joueurs, qui doivent placer à tour de rôle une pierre dans la zone délimitée par la corde. Le premier à poser toutes ses pierres l'emporte. Mais attention, lorsque des pierres s'aimantent lors du tour d'un joueur, il les ramasse !

Voilà tout ce que vous devez savoir pour jouer à Kluster ! Simple n'est-ce pas ? Pourtant les ruses et coups tordus sont légions : les joueurs peuvent déplacer la corde pendant leur tour, faire bouger les pierres en usant du champ magnétique de leurs propres pierres, les poser verticalement pour

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BORDERLINE EDITIONS
 Auteur: R & P HENNING





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3671



CIBLE GEANTE DE SOL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une cible de 2 mètres de diamètre avec 3 frisbees pour marquer un maximum de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 ET +
 Difficulté:
 Marque du jeu: BS
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3670



DETANQUE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La détanche, c'est un mélange de trois jeux tout aussi connus : la pétanque, les dés et les boules carrées !

Au lieu de lancer un ou cochonnet et des boules en métal, on lance un « Cochodé » et des « Caboules » en bois.
 Comme à la pétanque, 2 équipes vont tenter de se rapprocher le plus près possible du Cochodé pour marquer des points. Les faces des Caboules et du Cochodé vont alors modifier les règles et le comptage des points pendant la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 et +
 Difficulté:
 Marque du jeu: DETANQUE
 Auteur: R BOREL





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3664



RHINO HEROS SUPER BATTLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rhino Hero et ses amis super héros vivent toutes sortes d'aventures sur le gratte-ciel de cartes. Mais attention ! Cet édifice est de plus en plus haut et instable au fur et à mesure que les cartes s'ajoutent pour former les murs et les sols. En lançant le dé avec habileté, faites grimper votre super héros le plus haut possible et défendez votre position au cours de batailles de dé contre d'autres joueurs... à moins que les Spider Monkeys ne fassent s'effondrer le gratte-ciel.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 5 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: S FRISCO S STRUMPF



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3689



ESCARGOTS... PRETS? PARTEZ!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

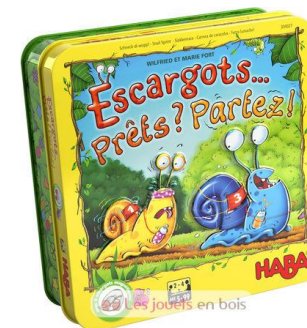
Une course rigolote avec des escargots aimantés

En avant pour une amusante course d'escargots dans le potager de Wilfried et Marie! Si Esteban, Gloria et Cie avancent à vitesse d'escargot, cela ne les empêche pas de se dépasser en rampant les uns sur les autres ou de se doubler en glissant. Avec de la chance aux dés et un peu de tactique pour déplacer les escargots, vous parviendrez à les faire avancer jusqu'au podium des vainqueurs et ainsi obtenir le plus de points et gagner la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 5 ANS ET +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: W ET M FORT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3673



SOS DINO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Attention, dinos en danger !

Sauve qui peut !!! Les volcans entrent en éruption ! Tuile après tuile, la lave progresse !

Tous ensemble aidez les mignons petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège.

Et n'oubliez pas les œufs restés dans leur nid !

SOS Dino est un jeu coopératif où tour à tour, vous allez devoir faire progresser la lave des volcans puis faire avancer les Dinos qui se trouvent sur le plateau.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: LOKI
 Auteur: LUDO & THEO



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3682



DINO POURSUITE

Commentaires sur le jeu

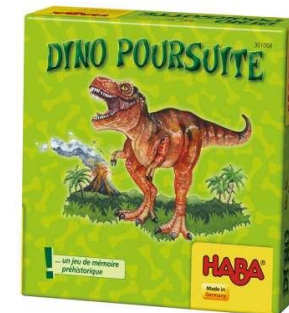
Points: 1

Des dinosaures ont été aperçus dans la jungle ! Tous les joueurs se mettent immédiatement à leur recherche pour les voir de leur propres yeux. Ce n'est pas si facile de se retrouver face à ces gigantesques animaux préhistoriques. Qui réussira à découvrir, l'un après l'autre, les dinosaures recherchés et à atteindre l'arrivée en premier ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 5 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: P LE QUERRE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3681



DRAGOMINO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dragomino, une adaptation du célèbre Kingdomino pour les enfants!

Vous avez été nommé «dresseur de dragon» et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?

Dragomino est une version enfant de Kingdomino à jouer à partir de 5 ans, dans laquelle vous retrouverez les bonnes sensations de Kingdomino!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 5 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: B CATHALA M ET W FORT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3680



IMAGINE FAMILLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Imagine : un jeu en toute transparence !

Amusez-vous à faire deviner ou à deviner un animal, un objet, un métier, un personnage... avec toutes les cartes transparentes ! Il peut les disposer, les assembler, les superposer et même les faire bouger comme il le souhaite pour mettre les joueurs sur la voie.

Tout est possible avec les cartes transparentes et tous les moyens sont bons pour se faire comprendre !. Mais il est interdit de parler, de faire des bruitages, de représenter une lettre ou un chiffre, de mimer avec ses doigts

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur: S ONO S FUJITA M OHKI





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3679



ONE KEY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Clé a disparu ! Il revient aux joueurs de la retrouver !

Le meneur tente de communiquer la bonne clé à son équipe en proposant des indices classés selon leur ressemblance (forte, moyenne ou faible) avec la carte recherchée.

En coopération, les autres joueurs doivent retirer un à un les mauvaises cartes jusqu'à identifier la Clé. Mais attention, la moindre erreur termine immédiatement la partie.

One Key est un jeu pour tout type de joueurs. Léger et malin, il propose une

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: LIBELLUD
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3669



TROUVE LA FORME

Commentaires sur le jeu

Points: 1

15 formes en bois à retrouver au toucher dans le sac pour les remettre dans leur encastrement.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 2 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 ET +
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE RIBON
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3668



TOP TEN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Répondez tous à l'un des thèmes (drôles ou étonnants) en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, l'un de vous tente de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !
Top Ten est un jeu coopératif innovant et drôle !
Comment jouer ?

Lisez un thème. Exemple : Quel objet fallait-il avoir lors du naufrage du Titanic ? du moins utile au plus utile.

Chacun invente et annonce une réponse correspondant à son n° secret de 1 (le moins utile) à 10 (le plus utile) : « Une bouée canard » ; « Un jet-

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 12 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 4 à 9
Difficulté:
Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
Auteur: A PICOLET



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E06 3663



3 PANIERS SOUPLES BASKET

Commentaires sur le jeu

Points: 1

3 paniers de tailles différentes à accrocher où l'on veut!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 3 ANS ET +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1 ET +
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E06 3661



DEMI-SPHERES SOUPLES (6)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

6 demis sphères souples pour des activités de motricité

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 3 ANS ET +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 ET +
 Difficulté:
 Marque du jeu: GYMNIC
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E02 3662



2 SABLIERES LIQUIDE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un sablier gouttelette bicolore ovale et un sablier cascade double bicolore. Attention cet article doit être sous la surveillance d'un adulte.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 5 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 ET +
 Difficulté:
 Marque du jeu: PLAYLEARN LTD
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E01 3685



BALLE DE DENTITION

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bolli est une balle de développement sensoriel pour les enfants à utiliser dès la naissance. Extrêmement malléable, elle peut être écrasée, étirée, jetée ou mise à la bouche. Grâce à sa forme évidée, elle est facile à prendre en main. 100% de silicone de qualité alimentaire non toxique, sans BPA et sans phtalate. Compatible lave-vaisselle et congélateur. Diam. 9 cm.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 0 MOIS ET +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: OGOBOLLI
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E01 3684



VOITURE O'BALL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La première voiture de bébé est tellement facile à attraper grâce à toutes ses alvéoles ! Bébé l'attrape par le toit, souple et flexible. Lorsqu'il la manipule ou la fait rouler, il entend et voit les billes de couleur tourner dans les 2 roues avant. Cette voiture Oball l'encourage à se déplacer. Sa légèreté permet à l'enfant de la passer d'une main à l'autre facilement. Sensations garanties pour votre tout-petit ! Dès 3 mois. Dimensions : 12 x 8.5 x 8.5 cm. Poids : 110 g

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 3 MOIS ET +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: KIDS II
 Auteur:

